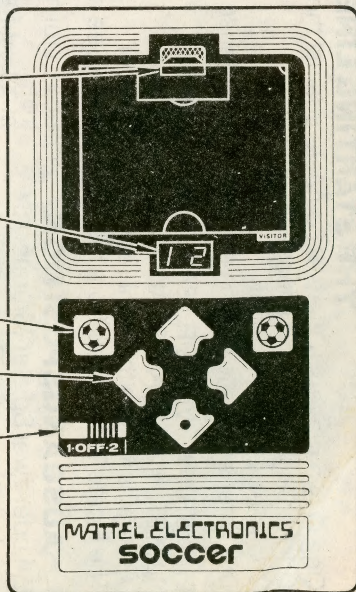
MATTEL ELECTRONICS™

SOCCER INSTRUCTIONS
FUSSBALL SPIELANEITUNG
FOOTBALL INSTRUCTIONS
CALCIO ISTRUZIONI



GOAL
TOR
BUT

SCORE INDICATOR & CLOCK
SPIELSTANDANZEIGE & UHR
INDICATEUR DE SCORE ET MINUTERIE
INDICATORE PUNTEGGIO ED OROLOGIO

KICK KEY
KICK-TASTE
BOUTON DE SHOOT
PULSANTE TIRO

PLAYER CONTROL KEYS
SPIELRICHTUNGSTASTEN
BOUTONS DE CONTROLE DES JOUEURS
PULSANTI CONTROLLO GIOCATORE

OFF-ON SPEED KEY
EIN/AUS-SCHALTER (SPIELTEMPO)
INTERRUPTEUR (2 VITESSES DE JEU)
LEVETTA OFF-ON/VELOCITA'

Mattel, Inc. 1978. Hawthorne, CA 90250.

2678-0920

THE STARTING LINE-UP

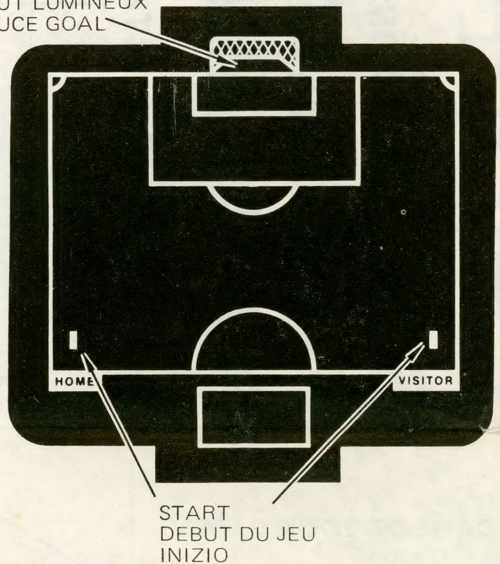
One or two players (Offense) compete against the computer (Defense).
Offense: bright light. Defense: 5 dim lights.
Goalkeeper: blinking light.
The Offense tries to kick on the goal. The Defense blocks the kick.

PLAYER #**1**—VISITOR TEAM—Starts 1st Half.
PLAYER #**2**—HOME TEAM starts 2nd Half.
Visitors start from the right rear corner (Visitor).
The Home Team starts from the left (Home). (See diagram)

AUSGANGSPOSITION

Ein oder zwei Spieler (Stürmer) spielen gegen den Computer (Verteidigung).
Stürmer: Heller Leuchtpunkt.
Verteidigung: 5 schwächere Leuchtpunkte.
Torhüter: Blinkender Leuchtpunkt. Der Angriffsspieler versucht, auf das tor zu schießen.

SPIELER Nr. **1**—Gästemannschaft—beginnt die erste Halbzeit
SPIELER Nr. **2**—Heimmannschaft—beginnt die zweite Halbzeit
Die Gäste (VISITORS) beginnen aus der rechten hinteren Ecke.
Die Gastgeber (HOME) beginnen von links. (Siehe Abbildung).



SITUATION AU DEPART

1 ou 2 joueurs (attaquants) jouent contre un adversaire électronique.
Attaquant: point lumineux vif. Défense: 5 points lumineux en veilleuse.
Goal: Point lumineux clignotant.
Les attaquants essaient de marquer des buts et la défense de bloquer les shoots.

JOUEUR N° **1**—visiteurs—commencent à la 1ère mi-temps
JOUEUR N° **2**—équipe locale—commencent à la 2ème mi-temps.
Les visiteurs commencent à l'aile arrière droite.
L'Équipe locale à l'aile arrière gauche (voir le dessin).

ALLINEAMENTO INIZIALE

Uno o due giocatori (Attacco) giocano il calcolatore (Difesa).
Attacco: Luce brillante. Difesa: 5 luci piu tenue.
Portiere: Luce intermittente.
L'Attacco cerca di tirare in porta e fare goal. La Difesa tenta di bloccare il tiro.

GIOCATORE N. **1**—Squadra ospite—inizia il primo tempo
GIOCATORE N. **2**—Squadra ospitante—inizia il secondo tempo.
La squadra Ospite inizia il gioco all'angolo destro in basso (Visitor).
La Squadra Ospitante inizia a sinistra (Home). (Vedi il diagrama)

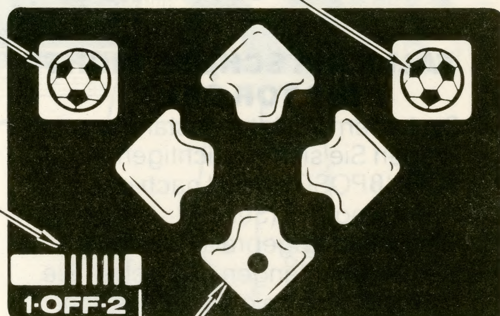
CONTROL KEYS
BEDIENUNGSTASTEN
BOUTONS DE CONTROLE
PULSANTI DI CONTROLLO

OFF—No power
1. ON—Normal Speed
2. ON—Fast Speed

OFF—Spiel abgeschaltet
1. ON—Normales Spieltempo
2. ON—Schnelles Spiel

OFF—Arrêté
1. ON—Vitesse normale
2. ON—Vitesse rapide

OFF—Spento
1. ON—Velocità normale
2. ON—Velocità forte



ARROWS

Offensive man moves in the direction the ARROWS point. If a position you want is occupied or if you attempt to move out of bounds, the computer cancels your move.

PFEILTASTEN

Der angreifende Stürmer bewegt sich in der Pfeilrichtung der gedrückten Taste. Falls eine angestrebte Position blockiert ist oder der Angreifer ins Aus gerät, streicht der Computer diesen Zug.

FLECHES

L'attaquant se dirige dans la direction indiquée par les flèches. Si la position demandée est occupée ou si vous sortez du terrain, l'ordinateur annule votre déplacement.

PULSANTI A FRECCIA

Il giocatore dell'Attacco si muove nelle stesse direzioni delle FRECCE. Se una posizione da te voluta è occupata o se tenti di uscire dalle linee latcrali, il calcolatore annulla la tua mossa.

KICK KEY

Kicks the ball toward the goal. Use either KICK key.

KICK-TASTEN

Durch Druck auf eine dieser Tasten wird der Ball auf das Tor geschossen.

BOUTON DE SHOOT

Utiliser n'importe quel bouton de shoot.

PULSANTE TIRO

Tira la palla in porta per segnare goal. Usa uno dei due Pulsanti.

GAME TIME

There are two 45 minute halves per game, each half being 4 to 5 actual minutes. When game is switched on, clock shows the number 45. This number will move down to 00 and a double whistle will sound, signalling the end of the 1st Half. When play is resumed, clock resets to 45. At end of game a triple whistle sounds. Clock will not reset.

SPIELZEIT

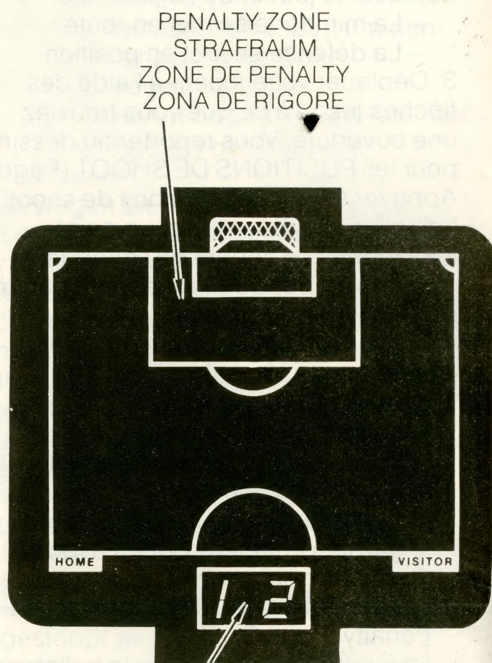
Jedes Spiel hat zwei 45-Minuten-Halbzeiten. (Die tatsächliche Dauer einer Spielhälfte ist 4-5 Minuten). Nach dem Einschalten zeigt die Uhr eine 45. Diese Zahl wird in den folgenden 5 Minuten auf 00 heruntergezählt. Dann bezeichnet ein doppelter Abpfiff das Ende der ersten Halbzeit. Zu Beginn der zweiten Spielhälfte stellt sich die Uhr erneut auf 45. Am Ende des Spiels ertönt ein dreifacher Schlußpfiff. Die Uhr stellt sich danach nicht wieder zurück.

TEMPS DE JEU

Il y a deux mi-temps de 45 minutes par partie, chaque mi-temps dure 4 à 5 minutes en temps réel.
Quand le jeu commence, la minuterie affiche le nombre 45.
Ce nombre revient progressivement à 00 et un double sifflement retentit à la fin de la 1ère mi-temps. Ensuite, la minuterie se remet automatiquement sur 45. A l fin de la 2ème mi-temps, on entend un triple sifflement et la minuterie s'arrête.

TEMPO DI GIOCO

Ci sono due Tempi di 45 minuti per partita, ogni Tempo dura 4-5 minuti effettivi. Quando il gioco inizia, l'orologio indica il numero 45. Questo numero scenderà fino a 00 ed un doppio fischio darà la fine del 1° Tempo. Quando il gioco ricomincia l'orologio imposterà nuovamente il 45. Alla fine della partita un triplo fischio suonerà. L'orologio rimarrà azzerato.



SCORING TIME

Each player has 10 game minutes or 1 minute in real time, to attempt a goal. 1 point for each goal. If the player attempting a goal regains the ball, the 10 minute period is renewed. If the player with the ball does not score or loses the ball, it goes to opponent.

TORSCHUSSZWANG

Der Angriffsspieler jeder Mannschaft hat 10 Spielminuten (tatsächlich also nur etwa 66 sec!), um durchzubrechen und ein Tor zu schießen. Jedes Tor zählt einen Punkt. Kommt der Spieler nach einem Schußversuch wieder in den Ballbesitz, erneuert sich die 10-Minuten-Periode. Wenn der Angreifer vor Ablauf der Zeit kein Tor schießt oder den Ball verliert, geht der Ball an die Gegenseite.

TEMPS POUR MARQUER UN SCORE

Chaque joueur dispose de 10 minutes de jeu ou une minute en temps réel pour marquer un but (1 point par but). Si le joueur ayant fait un shoot récupère le ballon, le temps de jeu est renouvelé. Dans le cas contraire, le ballon va à l'adversaire (ni but marqué, ni récupération du ballon).

PUNTEGGIO

Ogni giocatore ha a disposizione 10 minuti di gioco o 1 minuto di tempo effettivo per tentare di segnare un goal. Un punto per ogni goal. Se il giocatore tentando di segnare un goal riguadagna la palla, il periodo di 10 minuti di gioco è rinnovato. Se il giocatore con la palla non segna o perde la palla, quest'ultima va all'avversario.

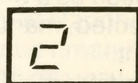
READING THE SCORE
SPIELSTANDANZEIGE
LECTURE DU SCORE
COME LEGGERE IL PUNTEGGIO

After a goal, or whenever ball changes hands, the scores flash.

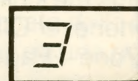
Nach jedem Tor, oder immer wenn der Ball an die Gegenseite abgegeben wird, leuchtet der Spielstand auf.

Après un but ou chaque fois que le ballon change de camp, les scores sont affichés.

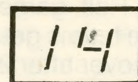
Dopo un goal o ogni volta che la palla cambia giocatore, il punteggio lampeggia.



First, the Visitor's score.
Zuerst erscheinen die Tore des Gästeteams.
En premier, le score des visiteurs.
Primo, il punteggio della Squadra Ospite.



Then, the Home score.
Dann die der Heimmannschaft.
Puis le score de l'équipe locale.
Poi, quello della Squadra Ospitante.



Followed by the number of minutes left to play in the Half.

Zum Schluß die in dieser Halbzeit noch zu spielenden "Minuten."

Puis le temps qui reste dans la mi-temps.

Infine, ill numero dei minuti rimasti da giocare nel Tempo.

To repeat this information, press the ARROW with the dot on it.

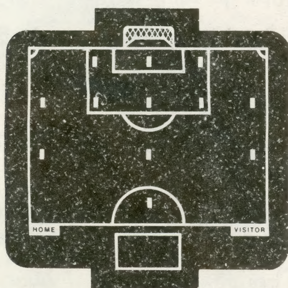
Soll diese Information wiederholt werden, drücken Sie die Pfeiltaste mit dem Punkt.

Pour lire à nouveau cette information, appuyer sur la flèche qui comporte un point.

Per rivedere questa informazione, premere il Pulsante a Freccia con il puntino sopra.

HOW TO PLAY

1. Slide the switch to 1 or 2.
IMPORTANT: Don't switch between 1 and 2 after starting or game will end.
2. Press any ARROW key to move offensive man away from corner.
—The clock begins.
—The defense moves into position.
3. Maneuver your man with the ARROWS until you find a clear path to goal. See diagram below for KICK POSITIONS. Press either KICK key. The ball, represented by a bright light, will separate from the Offensive man who remains in position as a blinking light.
4. If ball is deflected, manuever your man to recover it.
5. Ball is forfeited if:
It passes out of bounds.
It is blocked by Defense.
It is kicked from a position not on Diagram (Page 5).
Goalie contacts the kicker. (Goalie can attack whenever Offense moves into Penalty Zone—Page 3).
Ball may be regained if intercepted or it bounces back to Offense.
6. A short tune and a light in the goal indicate a Score: 1 point. Ball then goes to opponent's corner.
7. At end of 1st Half, game will reset for 2nd Half. Home teams gets the ball first.
8. The game is over after 2nd Half. Triple whistle sounds, Scores flash and control keys stop.
9. To start new game, slide switch to OFF then back to either 1 or 2.



KICK POSITIONS
SCHUSSPOSITIONEN
POSITIONS DE SHOOT
POSIZIONI DI TIRO

SPIELVERLAUF

1. Schieben Sie den Schalter auf 1 oder 2.
WICHTIG: Wechseln Sie nach Spielbeginn nicht mehr das Tempo. Das Spiel schaltet sich sonst aus.
2. Drücken Sie eine der Spielrichtungstasten (PFEILE), um den Angriffsspieler aus seiner Ecke hervorzubewegen.
—Das Spiel hat begonnen, die Uhr läuft!
—Die Verteidiger nehmen ihre Position ein.
3. Bewegen Sie Ihren Offensivspieler mit den Pfeiltasten so lange, bis er vorm Tor freisteht. Die Zeichnung (Linke Seite) zeigt die möglichen SCHUßPOSITIONEN. Jetzt drucken sie eine der beiden Kicktasten. Der Ball—dargestellt durch einen hellen Leuchtpunkt—trennt sich vom Spieler, der als blinkender Punkt in der Schußposition verharrt.
4. Wenn der Ball zurückprallt, lenken Sie Ihren Spieler so, daß er ihn abfängt.
5. Der Ball geht verloren,
wenn er ins Aus geht,
wenn er von der Verteidigung gestoppt wird,
wenn er aus einer Position abgeschossen wird,
die nicht auf der Zeichnung (Seite 5) dargestellt ist, wenn der Torhüter den Angriffsspieler berührt. (Der Tormann kann herauskommen, sobald der Spieler in den Strafraum (Seite 3) läuft.
Der Ball wird zurückgewonnen, wenn er zum Torjäger zurückprallt oder von diesem abgefangen wird.
6. Ein Fanfarensignal und ein Aufleuchten im Tor verkünden einen Treffer: 1 Punkt! Der Ball geht dann in die Ausgangsposition der Gegenseite.
7. Nach der 1. Spielhälfte stellt sich das Spiel für die 2. Halbzeit zurück. Diesmal sind die Gastgeber zuerst am Ball.
8. Das Spiel endet nach der 2. Halbzeit. Ein dreifacher Schlußpfiff ertönt, der Spielstand leuchtet auf, die Bedienungstasten schalten sich ab.
9. Vor einem neuen Spiel müssen Sie zunächst auf OFF schalten, dann wieder auf 1 oder 2.

REGLE DU JEU

1. Mettre l'interrupteur sur 1 ou 2. IMPORTANT: Ne pas changer de vitesse en cours de jeu sinon il s'arrête.
2. Appuyer sur une des flèches pour déplacer le joueur de l'aile arrière.
   —La minuterie se met en route.
   —La défense se met en position.
3. Déplacer votre joueur à l'aide des flèches jusqu'à ce que vous trouviez une ouverture. Vous reporter au dessin pour les POSITIONS DE SHOOT (Page 5). Appuyer sur un des boutons de shoot. Le ballon, représenté par un point lumineux vif se sépare de l'attaquant qui reste en position, représenté par un point lumineux clignotant.
4. Si le ballon dévie, déplacer votre joueur pour le récupérer.
5. Il y a forfait si:
   le ballon sort du terrain
   le ballon est bloqué par la défense
   le tir est fait d'une position non indiquée dans le dessin (Page 5).
   le gardien entre en contact avec le joueur (le goal peut attaquer quand l'attaquant est dans la Zone de Penalty: Page 3).
   Le joueur peut récupérer le ballon s'il l'intercepte ou si le ballon rebondit vers lui.
6. Une petite sonnerie et un point lumineux dans les buts indiquent qu'il y a but (1 point). Le ballon va à l'adversaire.
7. A la fin de la première mi-temps, la minuterie se remet automatiquement en route pour la deuxième. L'équipe locale a la ballon.
8. Le jeu prend fin après la deuxième mi-temps. On entend alors un triple sifflement, les scores sont affichés et les touches de commande sont bloquées.
9. Pour faire une autre partie, mettre l'interrupteur sur OFF puis à nouveau sur 1 ou 2.

COME GIOCARE

1. Sposta l'interruttore su 1 o 2. IMPORTANTE: Non spostare l'interruttore fra 1 e 2 dopo l'inizio della partita, altrimenti il gioco si interrompe.
2. Premi quasiasi PULSANTE A FRECCIA per spostare il giocatore dell'Attacco dall'angolo.
   —Il tempo ha inizio.
   —La Difesa prende posizione.
3. Manovra il tuo giocatore con i Pulsanti a Freccia finchè trovi un varco per segnare goal. Vedi il diagramma (Pagina 5). Premi uno dei due Pulsanti di Tiro. La palla, rappresentata da una luce brillante, si staocherà dal giocatore dell'Attacco che rimane in posizione rappresentato da una luce intermittente.
4. Se la palla è deviata, manovra il tuo giocatore per recuperarla.
5. La Palla è persa se:
   Esce dalle linee laterali.
   Viene bloccata dalla Difesa.
   Viene tirata da una posizione non prevista dal Diagramma (Pagina 5).
   Il portiere entra in contatto con il tiratore.
   (Il portiere può attaccare ogni volta che l'Attacco entra nella Zona di Rigore—Pagina 3).
   E'possibile recuperare la palla se viene intercettata o rimbalza all'Attacco.
6. Un breve suono ed una luce in porta indicano Goal: 1 Punto. La palla poi va all'angolo degli avversari.
7. Alla fine del 1° Tempo il gioco si imposterà per il 2° Tempo. La Squadra Ospite avrà la palla per prima.
8. La partita termina dopo il 2° Tempo. Un triplo fischio suona, il punteggio lampeggia ed i pulsanti di controllo si bloccano.
9. Per inizare una nuova partita, fai scorrere l'interruttore su OFF e poi spostalo su 1 o 2 come preferisci.

IF YOUR KICK DOESN'T SCORE

1. You weren't lined up properly. Check diagram for the correct kicking positions. (Page 5)
2. Ball was deflected. Recover and maneuver for another kick.
3. If not recovered, ball is forfeited. Whistle will sound and the score will flash.

FALLS IHR SCHUSS NICHT INS TOR GEHT

1. Sie haben ungüstig gestanden. Prägen Sie sich die richtigen SCHUßPOSITIONEN nach der Abbildung ein. (Seite 5)
2. Der Ball ist abgeprallt. Versuchen Sie, ihn abzufangen und gehen Sie erneut in eine freie Schußposition.
3. Wenn Sie den Ball nicht, abfangen, verlieren Sie ihn. Die Schiedsrichterpfeife ertönt und der Spielstand leuchtet auf.

SI VOUS MANQUEZ VOTRE SHOOT

1. Vous n' etiez pas dans la bonne position. Reportez-vous au dessin pour connaitre les POSITIONS DE SHOOT. (Page 5)
2. Le ballon a dévié. Reprenez-le et faites un autre shoot.
3. Si vous ne reprenez pas le ballon, il y a forfait. On entend un sifflement et les scores sont affiché.

SE IL TUO TIRO NON SEGNA GOAL

1. Non eri ben allineato. Controlla il diagramma per le corrette POSIZIONI DI TIRO. (Pagina 5)
2. La palla era deviata. Recuperale e tenta un altro tiro. Se la palla non viene recuperata, la palla e persa. Suonerà un fischio ed il punteggio lampeggerà.
3. Se non viene recuperata, la palla è persa. Un fischio suona ed il punteggio lampeggia.

THE SOUNDS

Ticking sound—	a play is in progress.
Single whistle—	forfeit ball.
Tune—	goal scored.
Short beep—	ball rebounding from the defense.
Double whistle—	end of half.
Triple whistle—	end of game.

AKUSTISCHE SIGNALE

Regelmäßiges Ticken—	Das Spiel läuft
Einfacher Pfiff—	Ballverlust
Kurze Melodie—	Tor!
Kurzer Piepton—	Ball prallt zurück
Doppelter Abpfiff—	Ende der 1. Halbzeit
Dreifacher Schlußpfiff—	Spielende

BRUITAGES

Tic-tac—	partie en cours
1 sifflement—	forfait
Sonnerie—	But
Petit beep—	le ballon rebondit depuis la défense
2 sifflements—	fin de la mi-temps
3 sifflements—	fin de la partie

I SUONI

Ticchettio—	un gioco è in pieno avanzamento
Fischio semplice—	palla persa
Suono breve—	goal segnato
"Biip" breve—	rimbalzo
Fischio doppio—	fine di un Tempo
Fischio triplo—	Fine della partita

CARE OF YOUR GAME

- Don't drop it.
- Don't expose it to heat, moisture or dirt.

SORGFÄLTIGE BEHANDLUNG

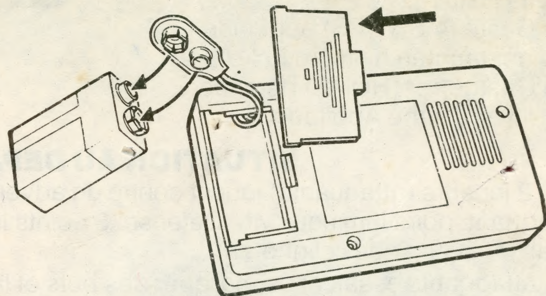
- Lassen Sie das Gerät nicht fallen.
- Schützen Sie es vor Hitze, Feuchtigkeit und Staub.

SOINS A APPORTER A VOTRE JEU

- Ne pas le laisser tomber.
- Ne pas l'exposer à la chaleur, l'humidité ou la poussière.

PRENDITI CURA DEL TUO GIOCO "CALCIO"

- Non farlo cadere.
- Non esporlo a calore, umidità o polvere.



BATTERY ATTACHMENT

1. Press down on center. Slide cover out.
2. Attach one 9 Volt battery to connector.

EINLEGEN DER BATTERIE

1. Deckel in der Mitte eindrücken und nach außen schieben.
2. 9-Volt-Batterie anschließen und einlegen.

INSTALLATION DE LA PILE

1 Appuyer au milieu du couvercle et le faire glisser.

2 Installer une pile électrique de 9 Volts.

INSERIMENTO PILA

1. Premi al centro. Fai scorrere il coperchietto.
2. Attacca una pila da 9 Volts al connettore.